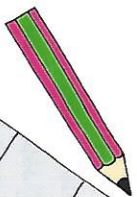


## Was ist, wenn zwei Spieler dieselbe Antwort abgeben?

- ▶ In diesem seltenen Fall gibt der Vorleser, also „Dynamite-Joe“ oder „Harry Bluff“ oder einer seiner legitimen Nachfolger, beiden Antworten dieselbe Kennziffer, liest aber nur eine der Antworten vor.
- ▶ Getippt wird wie gehabt. Sollte ein oder mehrere Spieler auf diese Doppel-Antwort hereinfliegen, dann erhalten beide Spieler, die hinter dieser Falsch-Antwort stecken, die entsprechende Belohnung.

Name: CHARLY
<input type="checkbox"/> kleines Sparflugzeug

Name: GABY
<input type="checkbox"/> kleines Sparflugzeug



© 1995 Ravensburger Spieleverlag

# NOBODY IS PERFECT

BIS ZU 10 SPIELER!  
ÜBER 900 NEUE  
VERRÜCKTE  
AUFGABEN!

WER 3x BLÜFFT, DEM GLAUBT MAN ALLES!



BERTRAM KAES





## Um was geht's?

- ▶ In diesem Spiel werden kuriose Fragen gestellt, die kein Mensch beantworten kann, nicht mal du!
- ▶ Was bleibt dir da also anderes übrig, als dir zu jeder verrückten Frage eine noch verrücktere, möglichst abenteuerlich falsche Antwort einfallen zu lassen, um damit deine Mitspieler aufs Glatteis zu führen?



Für 3-10 Lügenbarone ab 14 Jahren  
Ravensburger® Spiele Nr. 27311-9  
Autor: Bertram Kaes  
Grafik: Christian Broddack

10 Spielfiguren

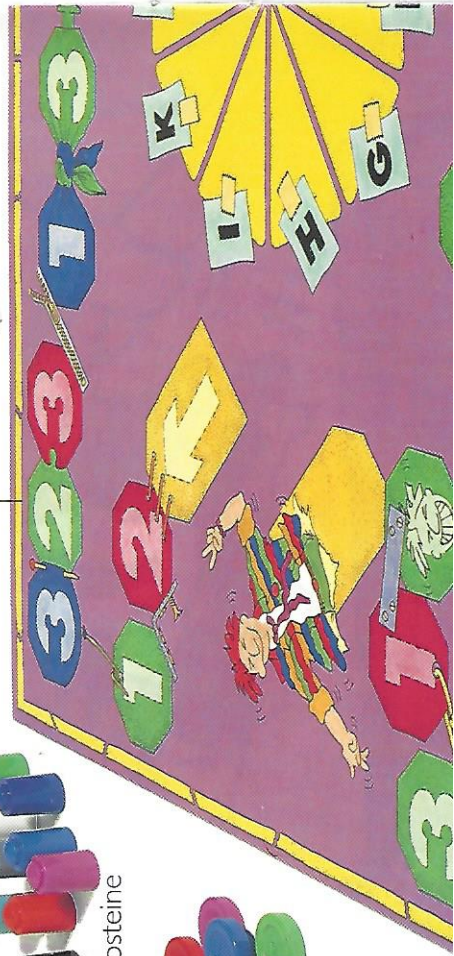


10 Tipsteine



1 Schreibblock

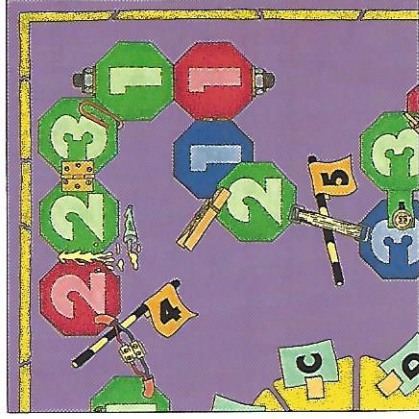
1 Spielplan



## Besonderes und Sonderbares zum Schluß

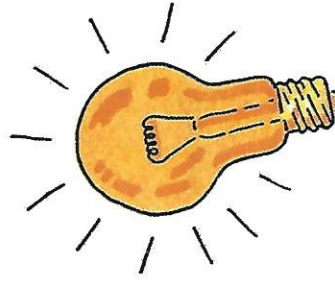
### Die Balken

- ▶ Wenn ihr als letzter den Balken mit der 4 erreicht oder überquert (das können in derselben Runde auch mehrere sein!), dürft ihr eure Figur sofort um zusätzliche 4 Felder vorwärtsziehen, und schon sieht die Sache nicht mehr so düster aus.
- ▶ Beim Erreichen oder Überqueren des Balkens mit der 3 als Letzter sind es 3 Felder; beim 5er-Balken sogar 5 Felder. Na also!



## Was ist, wenn einer tatsächlich mal die richtige Antwort weiß?

- ▶ Das ist die dicke Chance, endlich mal richtig zu punkten! Erstens sind euch schon mal 2 Punkte beim Tippen sicher. Zweitens könnt ihr euch jetzt voll auf das Ausdenken einer fürchterlich falschen Antwort konzentrieren, mit der ihr hoffentlich viele Mitspieler aufs Glatteis führt und dafür eine zusätzliche saftige Belohnung kassiert.

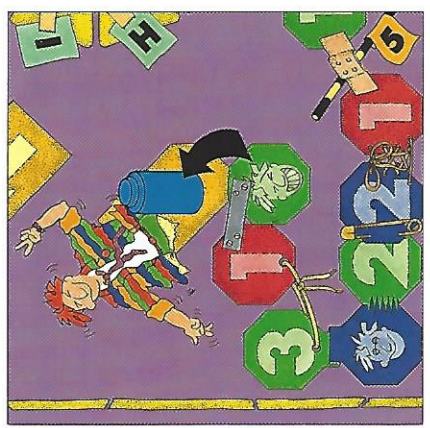




- ▶ Auf Kommando des Vorlesers öffnet jeder die Faust.  
Nun ist schon mal klar, wer JA (Stein) und wer NEIN (kein Stein) zur gestellten Behauptung gesagt hat.
- ▶ Euer Vorleser bringt nun Licht ins Dunkel und ermittelt mit dem „Entlarver“ die richtige Antwort.
- ▶ Jeder, der richtig getippt hat, also auch der Vorleser, darf seine Spielfigur um 2 Felder vorwärtsziehen.  
Wer danebenlag, hat Pech gehabt.

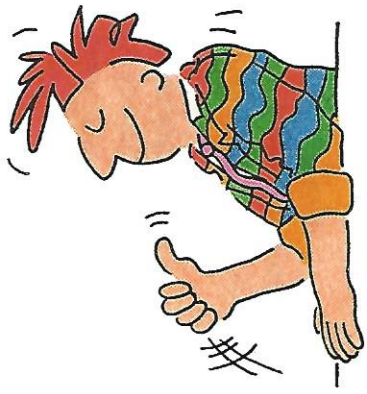
## Ende der Flunkerei

- ▶ Wer von euch seine Spielfigur als erster aufs Zielfeld oder darüber hinweg ziehen kann, hat die Glatteis-Party gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!
- ▶ Damit hat er hinreichend bewiesen, daß man von nichts eine Ahnung zu haben braucht und trotzdem ein As sein kann. Aber wem erzählen wir das!
- ▶ Wenn ihr zu mehreren gleichzeitig das Ziel erreicht, dann freut euch gemeinsam über den Sieg.



## Ziel des Spiels

- ▶ Je mehr Mitspieler du mit deinen falschen Antworten aufs Glatteis führen kannst, desto schneller kommst du ans Ziel. Und wenn du jetzt noch mit traumwandlerischer Sicherheit die wahren von den Lügengeschichten bei den Floptips auseinanderhalten kannst, dann erreichst du als erster das Zielfeld und bist der Champion, der „König der Ahnungslosen“ und der Mega-Knüller. Der Sieger eben.

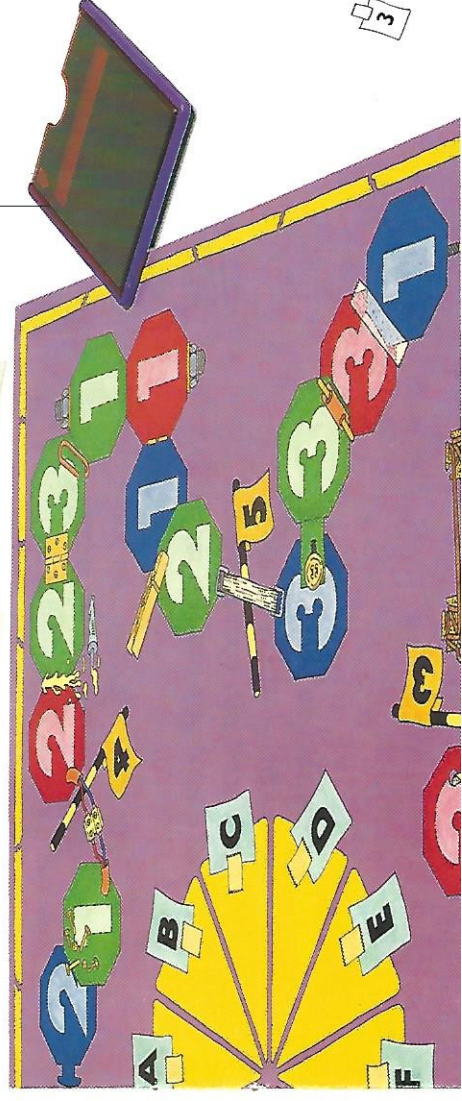


42 blaue Textkarten  
„Kuriositäten“

71 grüne Textkarten  
„Begriffe“

39 rote Textkarten  
„Floptips“

1 „Entlarver“







Alles klar!?

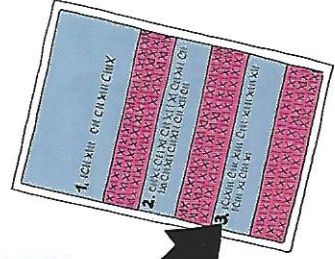


Sind alle Tipfelder „abgerechnet“, nimmt jeder wieder seinen Tipstein an sich.

- ▶ Damit ist die erste Runde beendet.

### Weiter geht's

- ▶ „Harry Bluff“, der Spieler links von „Dynamite-Joe“, erbt nun dessen Job. Nach ihm sein linker Mitspieler usw.
- ▶ Die **Farbe** des Feldes, auf dem seine Spielfigur steht, zeigt ihm an, von welchem der 3 Stapel er eine Karte vorlesen muß.
- ▶ Die **Ziffer** in jedem Feld gibt an, welche der 3 Fragen auf der Karte er laut vorlesen muß. (Das Nobody - Gesicht auf dem Feld bedeutet: Freie Auswahl der Frage.)

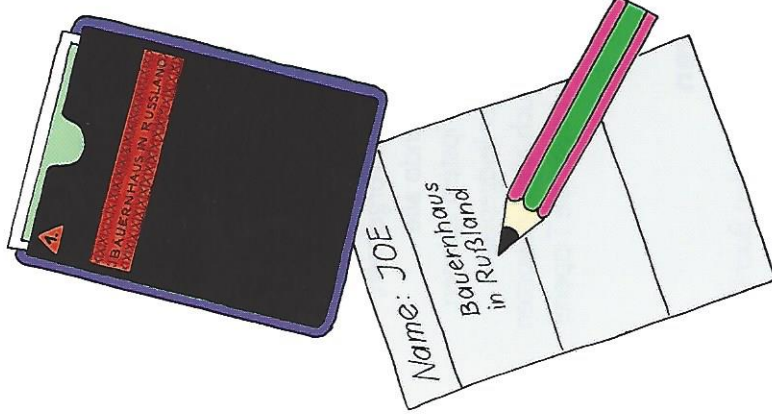


- ▶ Wer noch auf dem Startfeld steht, muß immer die Frage 1 einer grünen Karte vorlesen.

### Noch 'n Beispiel:

- ▶ „Harry Bluffs“ Spielfigur steht auf dem blauen Feld mit der Ziffer 3. Er nimmt also die oberste Karte vom blauen Stapel und liest die Frage 3 laut vor. Wieder schreibt jeder eine Antwort auf sein Blatt, Harry notiert auf seinem Blatt die richtige Antwort, sammelt alle

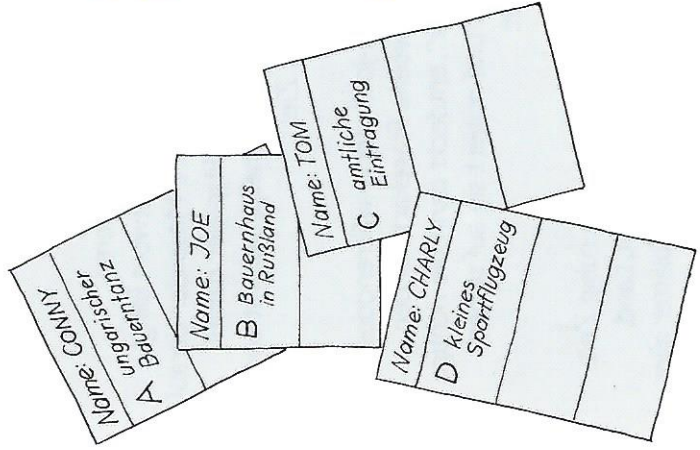
auf seinem Spielblatt notieren. Je glaubwürdiger die Antwort klingt, desto eher fallen eure Mitspieler darauf rein. Und je mehr Mitspieler darauf reinfallen, desto schneller kommt eure Spielfigur ins Ziel.



- ▶ „Dynamite-Joe“ steckt währenddessen die vorgelesene Fragekarte in den „Entlarver“, entdeckt darin die richtige Antwort und notiert sie auf seinem Spielblatt.
- ▶ Nach und nach (laßt euch ruhig Zeit, wir spielen hier nicht „Stadt, Land, Fluß“) sammelt er die Spielblätter aller Mitspieler ein, gibt **sein eigenes** dazu und mischt alle Blätter kräftig durch.
- ▶ Am besten ist es, ihr spielt das Spiel bis hierher durch und lest erst anschließend die Spielregel weiter. So kommt ihr am schnellsten rein ins Spiel.





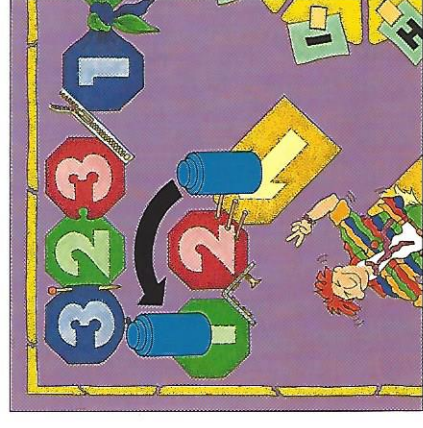
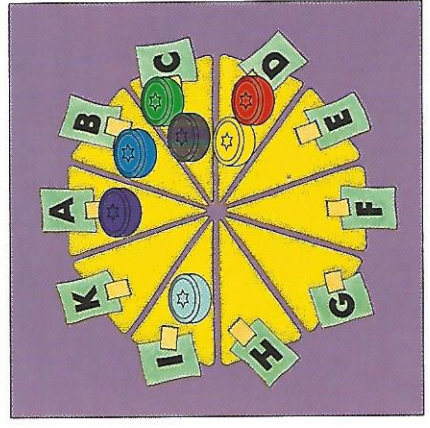


## Die Stunde der Wahrheit

- Nun liest „Dynamite-Joe“ die Antworten, eine nach der anderen, laut vor. Die erste Antwort bezeichnet er als Antwort „A“, die zweite als „B“, die dritte als „C“ usw.
- Hat er alle Antworten vorgelesen, müßt ihr auf Kommando **alle gleichzeitig**, euren Tipstein ablegen. (Manchmal muß der leidigeplagte „Dynamite-Joe“ auch alle Antworten zweimal vorlesen, bevor die Tipperei beginnen kann.)

## Tipstein legen

- Legt euren Tipstein auf den Buchstaben im Tipfeld, hinter dem ihr die richtige Antwort vermutet (natürlich **nicht** auf eure **eigene** Antwort!)
- Wer also glaubt, Antwort „C“ sei richtig, der legt seinen Tipstein auf das Tipfeld „C“.
- Wenn mehrere dieser Meinung sind, dann legen diese alle ihren Stein auf Feld „C“.
- Klar, daß „Dynamite-Joe“ nicht mit-tippen darf, er kennt schließlich als einziger die Lösung!



## Auflösung und Belohnung

- „Dynamite-Joe“ löst nun das Rätsel und liest die richtige Antwort und den dazugehörigen Buchstaben laut vor.
- Richtig getippt?** Jeder von euch, dessen Tipstein auf dem richtigen Feld liegt, darf zur Belohnung mit seiner eigenen Spielfigur um 2 Felder vorrücken.

## Falsch getippt?

- Jetzt gibt's endlich die dicke Belohnung für all diejenigen unter euch, die ihre Mitspieler so richtig aufs Glatteis führen konnten!

- Für jeden Mitspieler, den ihr mit eurer falschen Antwort geirmt habt, dürft ihr eure eigene Spielfigur um 3 Felder vorwärtsziehen.

## Beispiel gefällig?

- Charly hat sich die fürchterlich falsche, aber äußerst glaubwürdig klingende Antwort „D“ ausgedacht. Zwei seiner Mitspieler sind darauf hereingefallen und haben ihren Tipstein auf das Tipfeld „D“ gelegt. Charly freut's, denn er darf nun seine Spielfigur um 3+3 Felder vorwärtsziehen. Die beiden Falschtipper gehen leider leer aus.

